

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE* BBERLEBIH TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA KEKILING KECAMATAN  
PENENGAHAN KABUPATEN  
LAMPUNG SELATAN**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**ALFI LUTFIAMANAH**

**NPM : 1611080188**

**Jurusan :Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIRADEN INTAN  
LAMPUNG  
1442 H/ 2020 M**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *SMARTPHONE* BERLEBIH TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA KEKILING KECAMATAN  
PENENGAHAN KABUPATEN  
LAMPUNG SELATAN**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh :**

**ALFI LUTFIAMANAH**

**NPM: 1611080188**

**Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

**Pembimbing I : Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd. I**

**Pembimbing II : Andi Thahir, S. Psi., M.A, Ed.D**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

**LAMPUNG**

**1442 H / 2020M**

## ABSTRAK

*Smartphone* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan dapat digunakan untuk membantu serta mempermudah individu dalam mengerjakan pekerjaan dengan bantuan *smartphone* yang sudah disambungkan dengan jaringan data. Sedangkan interaksi sosial merupakan hubungan sosial antara individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok maupun antara individu dengan kelompok yang memiliki tujuan tertentu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penggunaan *smartphone* berlebih terhadap interaksi sosial remaja di Desa Kekiling. Jenis penelitian ini adalah Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain korelasional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan penulis yaitu teknik *Accidental Sampling*. Sampel yang di ambil berjumlah 30 remaja dengan jumlah populasi 150 remaja. Berdasarkan dari hasil penelitian, bahwa terdapat Hubungan Penggunaan *Smartphone* Berlebih Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Kekiling. Hal ini diperkuat dengan data hasil uji korelasi *spearman rank* menyatakan bahwa hasil signifikansi  $0,001 < 0,05$  serta diperkuat dengan hasil korelasi yaitu 0,567 yang berarti bahwa tingkat keeratan hubungan antara penggunaan *smartphone* berlebih terhadap interaksi sosial remaja di Desa Kekiling adalah kuat.







**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarama, Bandar Lampung Telp. 0721 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : HUBUNGAN PENGGUNAAN SMARTPHONE BERLEBIH  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DESA  
KEKILING KECAMATAN PENENGAHAN KABUPATEN  
LAMPUNG SELATAN.**

**Nama : ALFI LUTFIAMANAH**

**NPM : 1611080188**

**Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I**  
**NIP. 197508012002121003**

**Pembimbing II**

**Andi Thahir, S. Psi. M.A., Ed.**  
**NIP. 197604272007011015**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**

**Dr. Rida El Fiah, M.Pd**  
**NIP. 196706221994032002**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **HUBUNGAN PENGGUNAAN SMARTPHONE BERLEBIH TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DESA KEKILING KECAMATAN PENENGAHAN KABUPATEN LAMPUNG SELATAN.**  
Disusun oleh **Alfi Lutfi Amanah, NPM: 1611080188, Jurusan: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.** Telah diujikan pada Hari/Tanggal: **Jum'at, 13 November 2020.**

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua Tim Penguji**

**: Dr. Rifda El Fiah, M.Pd**

**Sekretaris**

**: Rahma Diani, M.Pd**

**Penguji Utama**

**: Dr. Rika Damayanti, M.Kep.,Sp.Kep.J**

**Penguji Pendamping I**

**: Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I**

**Penguji Pendamping II**

**: Andi Thahir, M.A., Ed.D**

*(Handwritten signatures of the members of the Munaqosyah Team)*

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Nur Diana, M.Pd**

**NIP. 196408281988032002**

## MOTTO

أَكْرَمَكُمْ إِنِّي لَتَعَارِفُوا أَقْبَابَ أَيْلٍ شُعُوبًا وَجَعَلْنَكُمْ وَأُنْتَى ذَكَرٍ مِّنْ خَلَقْنَكُمْ إِنَّا الْإِنْسَانُ يُتَأْتِيهَا

خَيْرٌ عَلِيمٌ اللَّهُ إِنِّي أَتَقَنُّكُمْ اللَّهُ عِنْدَ

Artinya : “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti”. (Q.S Al-Hujurat [49]: 13).<sup>1</sup>

---

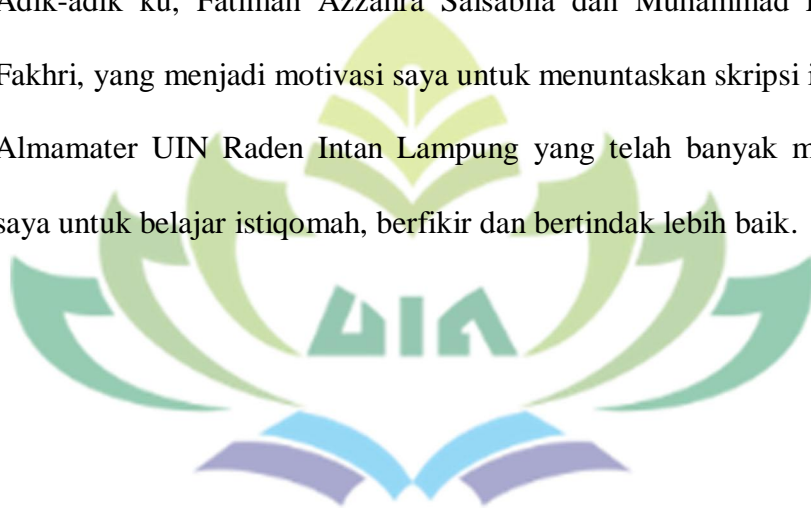
<sup>1</sup> Al-Muizz, Al-Qur'an hafalan, Kelompok Gema Insani, Jakarta, 2018, h. 55.



## **PERSEMBAHAN**

Teriring doa dan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT, peneliti mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti dan cinta kasihku yang tulus kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ayah Mislam dan Ibunda Warnida yang telah berjuang dengan jerih payah, dengan sepenuh jiwa dan raga, menyayangi dan mengasihi, serta selalu mendukung dan mendidik saya, dan senantiasa mendoakan saya untuk meraih kesuksesan.
2. Adik-adik ku, Fatimah Azzahra Salsabila dan Muhammad Fauzan Al-Fakhri, yang menjadi motivasi saya untuk menuntaskan skripsi ini.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak mengajarkan saya untuk belajar istiqomah, berfikir dan bertindak lebih baik.



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis lahir pada tanggal 06 September 1998 di Indramayu, Jawa Barat. Penulis adalah anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Mislam dan Ibu Warnida. Penulis mempunyai dua adik yang bernama Fatimah Az-Zahra Salsabila dan Muhammad Fauzan Al-Fakhri.

Penulis menempuh pendidikan formal di : TK Tunas Harapan di tahun 2003-2004 ; SD Negeri 1 Kekiling di tahun 2004-2010; MTs Negeri 1 Kalianda di tahun 2010-2013; SMA Negeri 1 Kalianda di tahun 2013-2016; penulis terdaftar sebagai mahasiswi Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Selama kuliah penulis cukup aktif dalam mengikuti kegiatan organisasi maupun UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa). Penulis mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di desa Margodadi, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus yang jumlah pesertanya 13 orang, kegiatan KKN dilakukan selama 40 hari. Setelah KKN penulis melanjutkan kegiatan praktek pengalaman lapangan (PPL) yang dilaksanakan selama 50 hari di MTs Negeri 2 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuknya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas penelitian yang berjudul **“Hubungan Penggunaan *Smartphone* Berlebih Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Kekiling Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan”**.

Sholawat serta salam diperuntukan kepada Nabi besar Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agama-Nya. Peneliti menyusun skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Rifda El Fiah, M.Pd Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
3. Rahma Diani, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

4. Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd. I selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih atas kesediaannya dalam membimbing, mengarahkan, memberikan saran dan kritik yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Andi Thahir, S. Psi., M.A, Ed.D selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktunya dalam memberikan bimbingan serta pengarahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
6. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini;
7. Bapak Muhammad Tohir selaku kepala desa kekiling yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian kepada penulis di desa kekiling dan kepada Bapak Ari Wahyudi sebagai sekretaris desa kekiling dan sudah membantu dalam memberikan informasi mengenai desa kekiling sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar;
8. Seluruh staf karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, terimakasih atas kesediaannya membantu penulis dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi;
9. Seluruh keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terima kasih atas semangat, dukungan dan doa kalian semua;
10. Sahabat-sahabat tersayang, Fitri Ramadhani, Diana Septi Purnamasari, Nadia Mahirotunnisa, Sulistia Apriani, Ila Nur Fauzah, Reskisha Mutiara, Ridho Gusti Putra, Rudiawan dan Rustam Efendi, yang selalu memberi saya semangat dan memotivasi saya untuk menyelesaikan

skripsi ini.

11. Teman-teman angkatan 2016 Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Ella Safitri, Desvia, Amel, Desi, dan lainnya yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini dengan bantuan semangat dan motivasi kalian.
12. Sahabat-sahabat PPL : Azwin, Adinda, Ade, Atu, Nina dan lainnya;
13. Semua pihak yang telah turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas amal kebaikan semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga bermanfaat. Aamiin.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, 28 Oktober 2020

**Alfi Lutfi Amanah**  
**NPM. 1611080188**



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	7
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b>	
A. Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	8
1. Pengertian <i>Smartphone</i> .....	8
2. Manfaat Menggunakan <i>Smartphone</i> .....	10
3. Faktor-faktor Penyebab Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	11
4. Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	13
B. Interaksi Sosial .....	17
1. Pengertian Interaksi Sosial .....	17

2. Ciri-ciri Interaksi Sosial .....	19
3. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial .....	20
4. Faktor-faktor yang Mendasari Interaksi Sosial .....	22
C. Remaja.....	24
1. Pengertian Remaja.....	24
2. Kurun Waktu Masa Remaja.....	26
3. Karakteristik Remaja .....	27
D. Hubungan Penggunaan <i>Smartphone</i> dengan Interaksi Sosial ....	28
E. Penelitian Relevan .....	30
F. Kerangka Berpikir.....	34
G. Hipotesis .....	35

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	36
B. Variabel Penelitian .....	37
C. Definisi Operasional Penelitian .....	38
D. Populasi dan Sampel .....	39
E. Teknik Pengumpulan Data .....	40
F. Pengembangan Instrumen Penelitian .....	45
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	45
2. Validitas Instrumen .....	48
3. Reabilitas Instrumen.....	52
G. Pengolahan Data .....	54

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Analisis Data .....	57
1. Analisis Univariat .....	57
2. Analisis Bivariat .....	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
1. Penggunaan <i>Smartphone</i> Remaja di Desa Kekiling .....	60

2. Interaksi Sosial remaja di Desa Kekiling .....	61
C. Hubungan Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Kekiling.....	62

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	66
B. Saran .....	66

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**





## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Definisi Operasional Variabel .....	41
2. Skor Alternatif Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	45
3. Skor dan Kategori Interval Data Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	46
4. Skor Alternatif Interaksi Sosial .....	46
5. Skor dan Kategori Interval Data Interaksi Sosial .....	48
6. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Penelitian Penggunaan <i>Smartphone</i> ...	49
7. Kisi-kisi Pengembangan Instrumen Penelitian Interaksi Sosial .....	49
8. Uji Validitas Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	52
9. Hasil Validitas Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	52
10. Uji Validitas Interaksi Sosial .....	54
11. Uji Reabilitas Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	56
12. Uji Reabilitas Interaksi Sosial .....	57
13. Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Smartphone</i> .....	61
14. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial .....	62
15. Uji Chi Square .....	62
16. Uji Korelasi Spearman Rank .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	32
2. Variabel Penelitian.....	35



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Sejarah Geografis
2. Pedoman Wawancara
3. ScreenShoot Pengisian Angket
4. Surat Permohonan Penelitian
5. Surat Balasan Penelitian
6. Angket Penggunaan *Smartphone*
7. Angket Interaksi Sosial
8. Hasil Angket Penggunaan *Smartphone*
9. Hasil Analisis Interaksi Sosial
10. Hasil SPSS Uji *Chi Square*





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bidang informasi serta teknologi mengalami pengembangan dan hal ini pun membuat peningkatan yang cukup signifikan. Indonesia menjadi salah satu Negara yang berpartisipasi atas perkembangan informasi dan teknologi. Perkembangan dalam menggunakan *smartphone* serta dapat disambungkan ke jaringan internet membuat penambahan angka dari masa ke masa.

Telepon cerdas atau *smartphone* memiliki kegunaan serta manfaat seperti komputer, tetapi perbedaannya telepon genggam memiliki penyediaan sistem operasi yang fungsinya untuk hubungan standar bagi pengembang aplikasi. Bagi sebagian yang lain, telepon cerdas tidak lebih hanya sekedar alat komunikasi yang didalamnya terdapat fitur canggih yaitu, surat elektronik, jaringan seluler serta ebook.

Pada saat ini, *smartphone* sudah digunakan oleh orang dewasa, remaja bahkan anak-anak. Hal ini, harusnya menjadi perhatian khusus bagi para orang tua, guru bahkan masyarakat sekitar. Sebab, pemakaian *smartphone* secara bebas bahkan tanpa filter akan menyebabkan dampak negatif muncul lebih banyak dibandingkan dampak positifnya.

Berdasarkan laporan terbaru We Are Social, pada tahun 2020, disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini.

Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64% setengah penduduk Indonesia telah merasakan akses ke dunia maya. Dalam laporan tentang hal ini juga diketahui bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang memiliki *handphone* sebanyak 338,2 juta. Begitu juga data yang tak kalah menariknya, ada 160 juta penggunan aktif media sosial.

Adapun media sosial yang paling banyak digunakan oleh pengguna internet Indonesia yaitu, *YouTube, WhatsApp, Instagram, Twitter, Line, Facebook, LinkedIn, Pinterest, We Chat, Snapchat, Skype, Tik Tok, Tumblr, Reddit, Sina Weibo*. Persentase pengguna internet berusia 16 hingga 64 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat, di antaranya *mobile phone* (96%), *smartphone* (94%), *non-smartphone* (21%), laptop atau komputer desktop (66%), *table* (23%), konsol *game* (16%), hingga *virtual reality device* (5,1%).<sup>2</sup>

Masa remaja awal merupakan masa perpindahan dari kanak-kanak, memberikan kesempatan untuk tumbuh tidak hanya secara fisik, namun secara kognitif dan sosial. Periode ini juga amat beresiko, sebagian anak

---

<sup>2</sup>Agus Tri Haryanto, "Riset: Ada 175, 2 Juta Pengguna Internet Di Indonesia," *Diakses Dari <https://inet.detik.com/Cyberlife/d-4907674/Risetada-1752-Juta-Pengguna-Internet-Di-Indonesia>*, 2020.

muda kesulitan menangani begitu banyak perubahan yang terjadi dalam satu waktu dan mungkin membutuhkan bantuan untuk menghadapi bahaya disepanjang jalan. Masa remaja adalah waktu meningkatnya perbedaan diantara anak muda mayoritas yang diarahkan untuk mengisi masa dewasa dan menjadikannya produktif dan minoritas yang akan behadapan dengan masalah besar.<sup>3</sup>

Pada kalangan remaja *smartphone* memiliki banyak kegunaannya bukan hanya digunakan sebagai media komunikasi semata, *smartphone* dikalangan remaja sudah menjadi alat multifungsi, maupun sosial media yang dapat diakses dengan mudah didalam *smartphone*.

Dengan adanya fitur yang mendukung didalam *smartphone*, sehingga intensitas penggunaan *smartphone* dapat membuat berkurangnya interaksi sosial. Sedangkan, interaksi sosial merupakan hal yang cukup penting didalam hidup bermasyarakat. Intensitas penggunaan *smartphone* juga dapat mempengaruhi dan membuat para remaja menjadi individualisme. Berinteraksi dengan *smartphone* daripada dengan lingkungan sekitar dan berdampak bagi kesehatan yang bisa membuat aktifitas fisik mulai menurun misalnya saja sakit kepala, stress akut, *carpal tunnel syndrome* dan lain sebagainya. Sedangkan sebagai makhluk sosial, kita dianjurkan

---

<sup>3</sup>Diane E Papalia, Sally Wendkos Olds, and Ruth Duskin Feldman, *Human Development, 10th Ed., Human Development, 10th Ed.*, 2007, h. 535.



untuk saling mengenal antara satu dengan yang lainnya. Sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an, sebagai berikut:

رَمَكُمۡ إِنَّا لَتَعَارِفُوۡا۟ وَقَبَاۡئِلَ شُعُوۡبًا وَجَعَلْنٰكُمۡ ؕوَاُنۡتٰى ذَكَرۡمِنۡ خَلَقْنٰكُمۡ اِنَّا لَٱلنَّاسُ بِئَآئِبٰهَا  
 خَبِيۡرٌ عَلِيۡمٌ اِنَّ اَتَقْنٰكُمۡ ٱللّٰهُ عِنۡدَآءُكَ

Artinya : *Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti. (Q.S Al-Hujurat [49]: 13)<sup>4</sup>*

Saat penulis melakukan wawancara kepada responden, responden tersebut menyatakan bahwa pada saat menggunakan *smartphone* merasa asik dan sibuk dengan *smartphone*, sehingga ia menambah jam penggunaan dalam menggunakan *smartphone*. Selain itu, ia juga belum mampu untuk mengontrol atau mengurangi penggunaan *smartphone* dan menggunakan *smartphone* lebih dari jam yang telah ia tentukan serta ia merasa gelisah jika tidak menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai hubungan penggunaan *smartphone* berlebih terhadap interaksi sosial remaja di Desa Kekiling.

<sup>4</sup> Al-Muizz, Al-Qur'an hafalan, h. 517.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini adalah :

1. Terdapat remaja di Desa Kekiling yang menggunakan *smartphone* berlebih sehingga merasa asik dan sibuk dengan *smartphone*, sehingga menambah jam penggunaan *smartphone*.
2. Terdapat remaja di Desa Kekiling yang memiliki interaksi sosial yang kurang baik.
3. Terdapat remaja di Desa Kekiling yang belum memahami dampak negatif dari penggunaan *smartphone*.

## C. Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disajikan, maka penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* berlebih terhadap interaksi sosial remaja yang terdapat di Desa Kekiling.
2. Pendataan dilakukan hanya dengan remaja yang terdapat di Desa Kekiling.

## D. Rumusan Masalah

Setelah membatasi ruang lingkup dan lingkup penelitian, langkah selanjutnya merumuskan masalah penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Apakah terdapat hubungan antara Penggunaan

*Smartphone* berlebih terhadap Interkasi Sosial Remaja di Desa Kekiling Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Hubungan Penggunaan *Smartphone* berlebih terhadap Interkasi Sosial Remaja di Desa Kekiling Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka manfaat yang diharapkan peneliti adalah :

##### **1. Secara Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru bagi perangkat desa, para orang tua serta remaja sebagai objek penelitian ini dalam memberikan informasi Hubungan Penggunaan *Smartphone* Berlebih terhadap Interkasi Sosial Remaja di Desa Kekiling, Kecamatan Penengahan, Lampung Selatan

##### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi Desa Kekiling yang menjadi fokus penelitian hasil studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik lagi dalam hal edukasi tentang penggunaan *smartphone* yang ideal.
- b. Bagi perangkat Desa Kekiling, Kecamatan Penengahan, Lampung Selatan dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan pengetahuan agar lebih berkembang dan memberikan wawasan yang luas dalam menjaga

remaja agar mengetahui dampak negatif dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan, sehingga dapat mengontrol penggunaa *smartphone* agar tidak menambah dampak negatif di aspek lainnya.

- c. Bagi penulis agar mengetahui bagaimana Hubungan Penggunaan *Smartphone* Berlebih terhadap Interaksi Sosial Remaja.

#### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah :

1. Objek penelitian memusatkan pada Hubungan Penggunaan *Smartphone* Berlebih terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Kekiling, Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang terdapat di Desa Kekiling, Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan.
3. Wilayah penelitian ini adalah Desa Kekiling Kecamatan Penengahan Kabupaten Lampung Selatan.
4. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juli 2020.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Penggunaan *Smartphone* Secara Berlebihan**

##### **1. Pengertian *Smartphone***

*Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti *smartphone*. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*).

Dengan kata lain, *smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Belum ada kesepakatan



dalam industri ini mengenai apa yang membuat telepon menjadi “pintar”, dan pengertian dari *smartphone* itu pun berubah mengikuti waktu.

Menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS, *Smartphone* dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental, yakni bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan. Pengertian lainnya memberikan penekanan perbedaan dari dua faktor ini. Kebanyakan alat yang dikategorikan sebagai *smartphone* menggunakan sistem operasi yang berbeda.

Dalam hal fitur, kebanyakan *smartphone* mendukung sepenuhnya fasilitas surel dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Perkembangan di Indonesia *Smartphone* di Indonesia sendiri memiliki segmentasi yang secara umum bisa dikelompokkan menjadi 3 kelas berdasarkan level harga dan spesifikasinya, yaitu: 1). *Smartphone* kelas atas (*high-end*), 2). *Smartphone* kelas menengah (*middle level*), 3) *Smartphone* kelas bawah (*entry level*).<sup>5</sup>

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan telepon genggam yang memiliki fungsi untuk berkomunikasi serta didalamnya terdapat fitur yang sudah cukup lengkap.

---

<sup>5</sup>Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang, and edmon R Kalesaran, “Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado,” *E-Journal Acta Diurna*, 2017, h. 5

## 2. Manfaat Menggunakan *Smartphone*

*Smartphone* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *smartphone* secara umum diantaranya:

### 1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *smartphone*.

### 2) Sosial

*Smartphone* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

### 3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

#### 4) Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *smartphone* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

#### 5) Mengakses informasi

Bukan *smartphone* namanya jika tidak memberikan suatu informasi. Informasi tersebut mempermudah penggunanya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa terbaru berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

### 3. Faktor-faktor Penyebab Penggunaan *Smartphone*

Terdapat empat faktor penggunaan *smartphone* secara berlebihan, yaitu:<sup>6</sup>

#### a. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- 1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial;

---

<sup>6</sup>Listyo Yuwanto, "Academic Flow and Cyberloafing," *Journal of Psychology Research*, 2018, <https://doi.org/10.17265/2159-5542/2018.04.006.h.31-33>.

- 2) *Self-esteem* yang rendah. *Self esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia;
- 3) Kepribadian ekstrasversi yang tinggi; dan
- 4) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

c. Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

#### d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

### 4. Dampak Penggunaan *Smartphone*

#### a. Dampak Positif

Berikut ini beberapa hal yang memberikan dampak positif kemajuan teknologi terhadap perilaku manusia :<sup>7</sup>

- 1) Adanya kemajuan teknologi pada dunia internet, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia. Dalam hal ini dengan adanya *smartphone* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *smartphone* kita;
- 2) Menambah pengetahuan. Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *smartphone* kita contoh aplikasi : detik, kompas.com, dll;
- 3) Menambah teman. Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah

---

<sup>7</sup>Dalillah, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat," *Thesis* (2019), h. 9-10.



teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *smartphone* yang kita miliki;

- 4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak;
- 5) Anak yang bergaul dengan dunia *smartphone* cenderung lebih kreatif. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak;
- 6) Mempermudah melaksanakan tugas. Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, masyarakat pada saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik lagi. Dengan demikian *smartphone* sebenarnya diciptakan dengan banyak manfaat yang dapat kita gunakan untuk mempermudah segala pekerjaan kita, seperti segala manfaat positif yang telah diuraikan diatas. Akan tetapi kita yang masih belum bisa memanfaatkan sepenuhnya manfaat positif *smartphone* tersebut.

## b. Dampak Negatif

*Smartphone* selain memiliki dampak positif, juga terdapat dampak negatif yang mempengaruhi perilaku sosial masyarakat. Al-Qur'an mengajarkan bahwa kepada seluruh umat manusia, untuk tidak berlebihan terhadap sesuatu. Karena Allah tidak menyukai sesuatu yang berlebihan, sesuatu yang berlebihan itu tidak baik. Sebagaimana kutipan Surah Al-Maidah ayat 87 berikut :<sup>8</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَحَرِّمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ

الْمُعْتَدِينَ ٨٧

Artinya : *“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.”*

Pesan utama dalam ayat tersebut merupakan peringatan bagi seluruh umat Islam di dunia untuk tidak melakukan sesuatu secara berlebihan atau sampai melampaui batas, karena sesungguhnya Allah tidak menyukai sesuatu yang berlebihan tersebut.

Dampak negatif *smartphone* terhadap hubungan sosial yaitu :

### 1) Ketergantungan.

Media *smartphone* baik itu *smartphone* informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *smartphone* yang ia gunakan, ia seolah-

<sup>8</sup> Al-Muizz, Al-Qur'an hafalan, h. 122.

olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun. Menurut psikiater Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah pengguna *smartphone* dengan intensitas tinggi dari pada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar;

2) Penggunaan tidak sesuai kondisi

Menggunakan *smartphone* pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk sms-an dengan teman atau pacar atau membuka situs jejaring sosial (*facebook, twitter, plurk, yahoo, dll*) pada saat belajar;

3) Pemborosan

Biaya *smartphone* yang tidak akan ada habisnya, akan membuat para penggunanya tidak pernah puas sehingga perlu biaya untuk selalu meng-update *smartphone* yang mereka miliki ataupun penggunaan *smartphone* komunikasi yang makin meluas juga diikuti penambahan biaya. Terutama penambahan dalam biaya operasional contohnya untuk membeli pulsa, biaya servis, dan pembelian aksesoris; *Global warming* pengalihan kinerja manusia ke mesin tentu makin menyebabkan polusi udara sehingga memperparah pemanasan global. Saat ini memang manusia tidak bisa lepas dari *smartphone*

(komputer, laptop, *handphone*, dll).Setiap hari, pasar semakin banyak *smartphone* atau peralatan elektronik yang penggunaannya membutuhkan daya listrik, padahal tidak didukung oleh energi alternatif.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa *smartphone* yang diciptakan untuk mempermudah manusia ini juga memiliki dampak negatif apabila pengguna tidak dapat menggunakan *smartphone* tersebut pada tempatnya dan hakekatnya, sehingga banyak pengguna yang menyalahgunakan *smartphone* tersebut.<sup>9</sup>

## **B. Interaksi Sosial**

### **1. Pengertian Interaksi Sosial**

Menurut Yoseph Mac Grath interaksi sosial merupakan sesuatu proses yang berhubungan dengan keseluruhan tingkah laku anggota-anggota kelompok kegiatan dalam hubungan dengan yang lain dan dalam hubungan dengan aspek-aspek keadaan lingkungan, selama kelompok tersebut dalam kegiatan. Jadi, interaksi sosial yang dikemukakan oleh Yoseph Mac Grath adalah interaksi sosial dari sisi seluruh tingkah laku anggota kelompok disaat melaksanakan kegiatan.

Interaksi sosial menurut Hubert Bonner mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana perlakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perlakuan individu yang lain, atau sebaliknya.

---

<sup>9</sup>Dalillah, h. 10-13.

Hubber Boner menekankan mengenai proses hubungan antara dua individu atau lebih yang berada disituasi yang sama yaitu situasi sosial.<sup>10</sup> Sedangkan menurut Soerjono Soekanto Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu yang lain, antara kelompok dengan kelompok yang lain maupun individu dengan kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan sosial antara individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok maupun antara individu dengan kelompok yang memiliki tujuan tertentu.

Adapun syarat-syarat terjadinya interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto menerangkan bahwa suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

a. Adanya Kontak Sosial (*social contact*)

Kontak sosial adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena seorang dapat mengadakan hubungan tanpa harus menyentuh, seperti misalnya dengan cara berbicara dengan orang yang bersangkutan. Kontak sosial adalah hubungan dengan suatu orang atau lebih, melalui percakapan

---

<sup>10</sup>Slamet Santoso, "Teori-Teori Psikologi Sosial," *Bandung: Refika Aditama*, 2010, h. 163-164.



dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing dalam kehidupan masyarakat.

b. Adanya Komunikasi

Komunikasi merupakan sebuah proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang terhadap informasi, sikap dan perilaku orang lain yang berbentuk pengetahuan, pembicaraan, gerak-gerik, atau sikap, perilaku dan perasaan-perasaan sehingga seseorang membuat reaksi-reaksi terhadap informasi-informasi, sikap dan perilaku tersebut berdasarkan pada pengalaman yang pernah dia alami. Ada beberapa faktor yang cenderung menimbulkan munculnya interaksi sosial pada remaja atau siswa, yaitu: 1). Umur, konformitas semakin besar bertambahnya usia, terutama terjadi pada usia 15 tahun atau belasan tahun. 2). Keadaan sekeliling, kepekaan pengaruh dari teman yang lebih besar.

c. Kepribadian ekstrovet

Anak-anak yang tergolong ekstrovet lebih cenderung mempunyai konformitas dari pada anak introvert.

d. Besarnya kelompok

Pengaruh kelompok menjadi semakin besar apabila besarnya kelompok bertambah.<sup>11</sup>

## 2. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri-ciri, yaitu:

---

<sup>11</sup>Soerjono Soekanto, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press., *Duke Law Journal*, 2009, h.55-56

- a. Adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok.
- b. Ada individu setiap interaksi sosial melibatkan individu yang melakukan hubungan.
- c. Ada tujuan setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.
- d. Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial interaksi sosial serta terdapat hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok terjadi karena individu tidak dapat terpisah dari kelompok. Disamping itu, tiap-tiap individu memiliki fungsi di dalam kelompoknya.

### 3. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama, persaingan, dan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian. Menurut Gillin, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yang pertama proses yang asosiatif (kerja sama, akomodasi, asimilasi) yang kedua adalah proses yang disosiatif yakni persaingan dan kontravensi.<sup>12</sup>

#### a) Proses Sosial Asosiatif

##### 1) Kerja Sama (*Cooperation*)

Beberapa sosiolog menganggap bahwa kerja sama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok. Sebaliknya, sosiolog lain menganggap bahwa kerja samalah yang merupakan

---

<sup>12</sup>Soekanto.h. 64-64.

proses utama. Kerja sama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.

## 2) Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan, berarti adanya suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dalam kaitannya dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Tujuan akomodasi untuk mengurangi pertentangan antara individu kelompok, untuk mencegah meledaknya pertentangan untuk sementara waktu agar terjadi kerja sama.

## 3) Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi merupakan suatu proses sosial dalam taraf kelanjutan, yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara individu atau kelompok dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan-tujuan bersama.

b) Proses Sosial Diasosiatif

1) Persaingan (*Competition*)

Persaingan atau *competitif* dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, di mana individu atau kelompok yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman.

2) Kontravensi (*Contravention*)

Kontravensi pada hakikatnya merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kontravensi bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kontravensi merupakan sikap mental yang tersembunyi terhadap orang-orang lain atau terhadap unsur-unsur kebudayaan golongan tertentu.<sup>13</sup>

#### 4. Faktor-faktor yang Mendasari Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial yaitu: Faktor Imitasi, Sugesti, Identifikasi dan Simpati.

a. Faktor Imitasi

Faktor imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Menurut Tarde faktor imitasi ini merupakan satu satunya faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial. Dalam hal imitasi adalah

---

<sup>13</sup>Soerjono Soekanto and Budi Sulistyowati, "Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi)," Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.83.

pasif. Dalam arti bahwa yang di imitasi tidak dengan aktif memberikan apa yang diperbuatnya.

b. Faktor Sugesti

Faktor sugesti ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri, maupun yang datang dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan. Peranan sugesti dan imitasi dalam interaksi sosial hampir sama satu dengan yang lain, namun sebenarnya keduanya berbeda.

c. Faktor Identifikasi

Faktor Identifikasi merupakan dorongan untuk menjadi sama dengan orang lain. Pada proses identifikasi ini seluruh norma-norma, cita-cita, sikap dan sebagainya itu dari anak sendiri, dan anak menggunakan hal tersebut dalam perilaku sehari-hari. Segala sesuatu yang diperbuat oleh orang tua akan dijadikan tauladan bagi anaknya. Misal pada perkembangan anak, mula-mula anak mengidentifikasi diri pada orang tuanya, tetapi kemudian setelah anak masuk sekolah, tempat identifikasi dapat beralih dari orang tua kepada gurunya atau kepada orang lain yang dianggapnya bernilai tinggi dan yang dihormatinya. Faktor Identifikasi merupakan suatu istilah yang dikemukakan oleh Freud, seorang tokoh dalam psikologi, khususnya psikoanalisis.



#### d. Faktor Simpati

Faktor simpati merupakan rasa tertarik kepada orang lain, oleh karena simpati merupakan perasaan, maka simpati timbul tidak atas dasar logis rasional melainkan atas dasar emosi atau perasaan. Simpati berkembang dalam hubungan individu satu dengan individu yang lain, demikian pula antipati.

Dengan demikian interaksi sosial yang berdasarkan atas simpati akan jauh lebih mendalam bila dibandingkan dengan interaksi baik atas sugesti maupun imitasi.<sup>14</sup>

### C. Remaja

#### 1. Pengertian Remaja

Pada tahun 1974, WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut, dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut : Remaja adalah suatu masa di mana :

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.

---

<sup>14</sup>Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Sosial*, Andi Offset, 2010.72-74, h. 64-70.

- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara.

Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistik) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga. Hurlock juga menambahkan definisi masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya, yaitu : Masa Remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Masa remaja secara umum dimulai dengan pubertas, proses yang mengarah kepada kematangan seksual atau fertilisasi, kemampuan untuk bereproduksi. Hurlock juga membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 hingga 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati dewasa.<sup>15</sup>

Periode ini juga amat beresiko. Secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia

---

<sup>15</sup>Wirawan Sarwono Sarlito, "Psikologi Remaja," *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, 2012., h. 83

dimana remaja tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama.

Masa remaja dimulai pada saat remaja secara seksual menjadi matang dan berakhir pada saat individu mencapai usia matang secara hukum. Masa remaja adalah waktu meningkatnya perbedaan diantara anak muda mayoritas, yang diarahkan untuk mengisi masa dewasa dan menjadikannya produktif, dan minoritas yang akan berhadapan dengan masalah besar.

Seseorang akan mengalami pertumbuhan fisik (tinggi dan berat badan) yang sangat pesat pada usia remaja yang dikenal dengan istilah *growth spurt*. *Growth spurt* merupakan tahap pertama dari serangkaian perubahan yang membawa seseorang kepada kematangan fisik dan seksual.<sup>16</sup>

## 2. Kurun Waktu Remaja Masa Remaja

Menurut Witherington yang dikutip oleh Sri Rumini, menggunakan istilah masa adolesensi yang dibagi menjadi 2 fase yang disebut :

- a. *Preadolescence*, berkisar usia 12-15 tahun
- b. *Late adolescence*, antara usia 15-18 tahun

Jadi, istilah seluruhnya dengan kata *adolescen*. Demikian juga Glimer menyebut masa itu adalah *adolescence* yang kurun waktunya terdiri atas tiga bagian yaitu :

---

<sup>16</sup>Andi Thahir, "Psikologi Perkembangan" (www. aura-publishing. com, 2018), h. 147-148.

1. *Preadolesen* dalam kurun waktu 10-13 tahun
2. *Adolesen* awal dalam kurun waktu 13-17 tahun
3. *Adolesen* akhir dalam kurun waktu 17-21 tahun.

Sedangkan Elizabeth Hurlock menyebutkan masa remaja sebagai *adolescence* (masa muda). Bahwa masa puber adalah periode tumpang tindih, karena mencakup tahun-tahun akhir masa kanak-kanak dan tahun-tahun awal masa remaja. Pembagiannya sebagai berikut:

- 1) Tahap prapuber : wanita 11-13 tahun, pria 14-16 tahun;
- 2) Tahap puber : wanita 13-17 tahun, pria 14-17 tahun;
- 3) Tahap pasca puber : wanita 17-21 tahun, pria 17 tahun 6 bulan – 21 tahun<sup>17</sup>

Jadi, Hurlock membedakan antara wanita dan pria, namun kedua jenis memerlukan kurun usia puber kurang lebih selama 4 tahun.

### 3. Karakteristik Remaja

Remaja memiliki karakteristik yang khas dalam pertumbuhannya, yaitu : 1) Ketidakstabilan keadaan perasaan dan emosi; 2) Sikap dan moral menonjol; 3) Kecerdasan atau kemampuan mental mulai berkembang; 4) Status remaja sangat sulit ditentukan; 5) Banyaknya masalah yang dihadapi remaja; 6) Masa remaja adalah masa kritis.<sup>18</sup>

<sup>17</sup>Muhammad Al-Mighwar, "Psikologi Remaja Cetakan II," Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011, h. 55.

<sup>18</sup>Andi Mappiare, "Psikologi Remaja" (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), h. 32.

Salah satu definisi tentang remaja yang didasarkan pada tujuan praktis adalah yang diberikan oleh organisasi kesehatan sedunia atau WHO (*World Health Organization*) pada tahun 1974, WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. Maka, secara lengkap didefinisi tersebut berbunyi sebagai berikut :

Remaja adalah suatu masa ketika :

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual (biologis).
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa (psikologis).
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (sosial-ekonomi).<sup>19</sup>

#### **D. Hubungan Penggunaan *Smartphone* secara Berlebih terhadap Interaksi Sosial**

Dewasa ini *smartphone* tidak hanya digunakan oleh kalangan orangtua, pekerja dan profesional lainnya, melainkan hampir semua kalangan baik itu dewasa atau anak-anak sudah memanfaatkan *smartphone* dalam aktifitas sehari-harinya. Sebagian besar orang yang memiliki *smartphone* menghabiskan banyak waktu mereka untuk menggunakan

---

<sup>19</sup>Sarlito, "Psikologi Remaja.", h. 8.

*smartphone* dikarenakan *smartphone* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu.

Akan tetapi tentu saja kita tidak bisa memungkiri bahwa banyak dampak negatif yang berbahaya dalam pemanfaatan *smartphone* terutama bagi kalangan pelajar, remaja, anak dan bahkan balita. *Smartphone* merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi yang sangat cepat selama lebih dari lima tahun terakhir. *Smartphone* selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana lainnya semisal untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana hiburan, jejaring sosial, media para produsen *smartphone* mempromosikan barang mereka bahkan sebagai alat dokumentasi.<sup>20</sup>

Budyatna mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Dengan munculnya media sosial mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. Terdapat banyak fenomena dimana tidak jarang individu lebih memilih menggunakan ponselnya untuk mengakses media sosial, meskipun ia berada di tengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Hidup bersama antara manusia berlangsung di dalam berbagai bentuk perhubungan dan didalam berbagai jenis situasi.

---

<sup>20</sup>Dindin Syahudin, "Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa," *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 2019, h. 273-274



Tanpa adanya proses interaksi di dalam hidup itu tidak mungkin bagi manusia untuk hidup bersama. Proses interaksi ini dimungkinkan oleh kenyataan, bahwa manusia adalah makhluk yang memiliki sifat sosial yang besar. Setiap proses interaksi tersebut terjadi dalam ikatan suatu yang nyata senyata-nyatanya dan tidak pernah terjadi dalam alam hampa.

Dalam sebuah kehidupan, dalam kaitanya dengan manusia sebagai makhluk sosial, interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan kunci kehidupan sosial dimana dalam proses tersebut terjadi hubungan sosial yang dinamis, baik antara sesama individu maupun kelompok. Apabila dua orang saling bertemu interaksi sosial dimulai saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial. Walaupun mereka tidak saling berbicara atau tidak saling menukar tanda-tanda, disitulah interaksi sosial telah terjadi. Oleh karena masing-masing sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syaraf orang-orang yang bersangkutan.<sup>21</sup>

#### **E. Penelitian Relevan**

Berdasarkan telaah pustaka dan kajian penulis ditemukan penelitian relevan dengan peneliti penulis yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Chusna Oktia Rohmah “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar

---

<sup>21</sup>Mirsadi, Nurhasanah, and Nurbaity, “Penggunaan Media Sosial Dan Kaitannya Dengan Interaksi Sosial Siswa SMP Negeri 4 Banda Aceh,” *Gaya Hidup Lgbt Di Tengah Masyarakat Kota Banda Aceh*, 2017.29, h. 29 – 39.

Peserta Didik Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar  $0,001 < 0,05$  dan penggunaan gadget berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54%; (2) pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar  $0,013 < 0,05$  dan lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%; (3) pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersamaan terhadap minat belajar sebesar 42,1%, terdapat pengaruh positif dengan nilai  $R_y (1,2)$  sebesar 0,649, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar  $0,000 < 0,05$  dan minat belajar berada dalam kategori rendah sebesar 53,66%.<sup>22</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Kurniawati “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Peserta Didik”. Dengan hasil penelitian, menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%. Dan ditemukan nilai rata-ratanya sebesar 56%.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Chusna Oktia Rohmah and Siti Umi Khayatun Mardiyah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta,” *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2017.

<sup>23</sup>Dian Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2020, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1>, h. 78.

3. Aris Pratiwi, Devi Indra Meytri, Orien Patriana “Analisis Dampak Penggunaan Teknologi *Gadget* Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti berusaha untuk menguraikan hasil penelitian menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan lainnya. Pendekatan kualitatif juga dipilih karena dapat mempresentasikan karakteristik penelitian secara baik, dan data yang didapatkan lebih lengkap. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan analisis dampak penggunaan teknologi gadget terhadap lingkungan sosial mahasiswa Fasilkom Unsri kampus Inderalaya angkatan 2015 sampai 2018.<sup>24</sup>
4. RioAditya Prayuda, Zainal Munir, Wiwin Nur Siam “Pengaruh Pemakaian *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso”. Pengumpulan data menggunakan kuisioner, kemudian data ditabulasi dan dianalisa menggunakan analisa statistik korelasi Spearman Rho dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga didapatkan  $p < \text{value } 0,004$  yang berarti  $H_1$  diterima ada Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 1 Kecamatan Tapen Kabupaten Bondowoso. Pentingnya pengetahuan pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa , sehingga

---

<sup>24</sup>Aris Pratiwi, Devi Indra Meytri, and Orien Patriana, “Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer,” *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 2019, <https://doi.org/10.31961/positif.v5i1.668>, h. 8-15.

anak membutuhkan peranan guru dan orang tua untuk mencegah perilaku sosial yang negatif.<sup>25</sup>

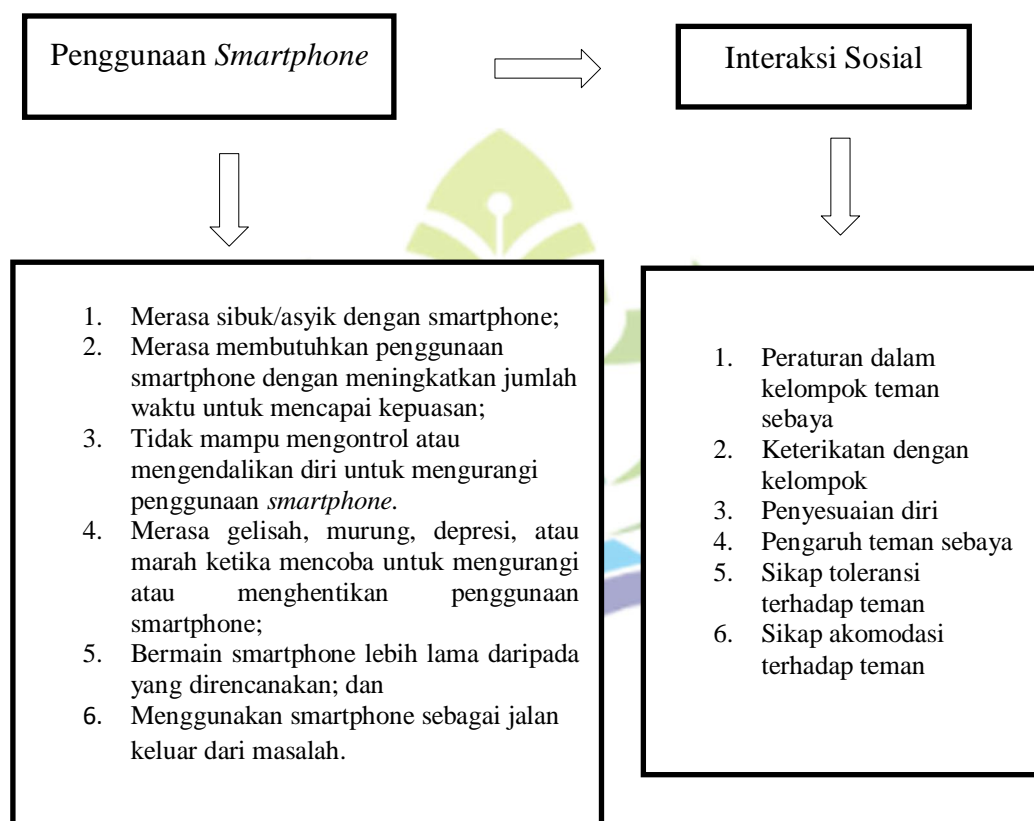
5. Andriani Agustina Cahyaningsih, Nurul Umi Ati, Agus Zainal Abidin “Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa di Universitas Brawijaya”. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa secara tidak sengaja telah menimbulkan dampak yang tidak diinginkan. Karena seharusnya mahasiswa dapat berfikir kritis dan rasional dalam memanfaatkan gadget untuk membantu kegiatan sehari-hari. Adapun dampak positif penggunaan gadget yaitu memudahkan dalam berkomunikasi, memudahkan dalam mendapatkan informasi perihal perkuliahan. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya yaitu mahasiswa mengalami disfungsi sosial, mahasiswa menjadi apatis, berkurangnya dalam berinteraksi secara langsung, dan mahasiswa menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hal tersebut mengakibatkan terbentuknya perubahan perilaku pada mahasiswa tersebut. Meski demikian, mahasiswa menjadi kreatif dalam menggunakan gadget, dapat dengan mudah meng- update berita-berita terbaru dan tentu saja memudahkan kita untuk mempunyai banyak teman.
6. Putri Rachmawati, Amram Rede, Mohammad Jamhari “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada mata kuliah Desain Media

---

<sup>25</sup>Rio Aditya Prayuda, Zainal Munir, and Wiwin Nur Siam, “Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso,” *Jurnal Keperawatan Profesional* 8, no. 1 (2020), h. 40–48.

Pembelajaran”. Dari hasil uji wilcoxon didapatkan nilai probabilitas ( $\text{sig}$ ) = 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi angkatan 2013 Fkip UNTAD.<sup>26</sup>

#### F. Kerangka Berfikir



**Gambar 1**  
**Kerangka Berpikir**

<sup>26</sup>Putri Rachmawati, Amram Rede, and Mohammad Jamhari, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran,” *E-JIP BIOL*, 2017.

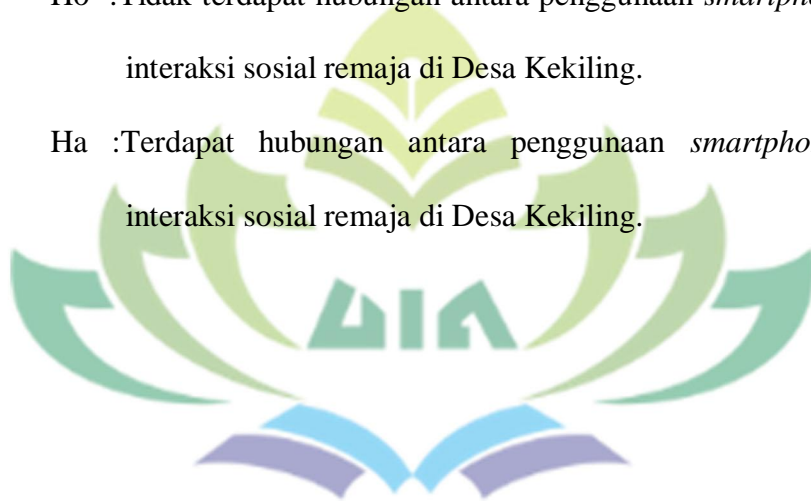
## G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Jadi hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian belum jawaban yang empiric dengan data.<sup>27</sup>

Ho :Tidak terdapat hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial remaja di Desa Kekiling.

Ha :Terdapat hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan interaksi sosial remaja di Desa Kekiling.



---

<sup>27</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung CV Alfabeta, 2013, h. 96.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afrila, Ade. "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Di SMP Negeri 34 Pekanbaru." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020.
- Agus, Eko Sujianto. "Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0." *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*, 2009.
- Al-Mighwar, Muhammad. "Psikologi Remaja Cetakan II." *Bandung: CV. Pustaka Setia*, 2011.
- Brent, D Ruben, and Lea P Stewart. "Komunikasi Dan Perilaku Manusia." *Jakarta: PT RajaGrafindo Persada*, 2013.
- Creswell, John W. *Research Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Design Fourth Edition*. Sage Publications, 2014.
- Daeng, Intan Trivena Maria, N.N Mewengkang, and edmon R Kalesaran. "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado." *E-Journal Acta Diurna*, 2017.
- Dalillah. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat." *Thesis*, 2019.
- Haryanto, Agus Tri. "Riset: Ada 175, 2 Juta Pengguna Internet Di Indonesia." *Diakses Dari <https://inet.detik.com/Cyberlife/d-4907674/Risetada-1752-Juta-Pengguna-Internet-Di-Indonesia>*, 2020.
- Juditha, Christiany. "Hubungan Pengguna Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja Di Kota Makassar." *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*, 2011.
- Kamanto, Sunarto. "Pengantar Sosiologi." *Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Jakarta*, 2004.

Kurniati, Renni. "Efektivitas Pendekatan Cognitive Behavior Therapy Dengan Teknik Self-Management Untuk Mengurangi Penggunaan Smartphone Secara Berlebihan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 4 Bandar Lampung." UIN Raden Intan Lampung, 2019.

Kurniawati, Dian. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2020. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>.

Listyo Yuwanto. "Academic Flow and Cyberloafing." *Journal of Psychology Research*, 2018. <https://doi.org/10.17265/2159-5542/2018.04.006>.

Mappiare, Andi. "Psikologi Remaja." Surabaya: Usaha Nasional, 1982.

Mirsadi, Nurhasanah, and Nurbaiti. "Penggunaan Media Sosial Dan Kaitannya Dengan Interaksi Sosial Siswa SMP Negri 4 Banda Aceh." *Gaya Hidup Lgbt Di Tengah Masyarakat Kota Banda Aceh*, 2017.

Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta. Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2013.

Papalia, Diane E, Sally Wendkos Olds, and Ruth Duskin Feldman. *Human Development, 10th Ed.* Human Development, 10th Ed., 2007.

Pratiwi, Aris, Devi Indra Meytri, and Orien Patriana. "Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer." *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 2019. <https://doi.org/10.31961/positif.v5i1.668>.

Prayuda, Rio Aditya, Zainal Munir, and Wiwin Nur Siam. "Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso." *Jurnal Keperawatan Profesional* 8, no. 1 (2020): 40–48.

- Rachmawati, Putri, Amram Rede, and Mohammad Jamhari. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran." *E-JIP BIOL*, 2017.
- Rasma B, Rasma B. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur'an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018.
- Rohmah, Chusna Oktia, and Siti Umi Khayatun Mardiyah. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta." *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2017.
- Rosnaeni, R. "Efektivitas Layanan Informasi Tentang Sex Education Dalam Meningkatkan Pengetahuan Sikap Seks Sehat Pada Peserta Didik Kelas Xi Mipa Sma Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018." UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Santoso, Slamet. "Teori-Teori Psikologi Sosial." *Bandung: Refika Aditama*, 2010.
- Sarlito, Wirawan Sarwono. "Psikologi Remaja." *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, 2012.
- Soekanto, Soerjono. *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*. *Jakarta: Rajawali Press.Duke Law Journal*, 2009.
- Soekanto, Soerjono, and Budi Sulistyowati. "Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi)." *Jakarta: Raja Grafindo Persada*, 2013.
- Sudijono, Anas. "Pengantar Statistik Pendidikan." In *Anas Sudijono*, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. *Bandung CV Alfabeta. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2013.
- Supardan, H Dadang, Hamid Hasan, and Rini Rachmatika. *Pengantar Ilmu*

*Sosial: Sebuah Kajian Pendekatan Struktural*. Bumi Aksara, 2008.

Susilo Rahardjo, M Pd, and S Pd Gudnanto. *Pemahaman Individu Teknik Nontes*. kencana, 2011.

Syahudin, Dindin. “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa.” *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 2019.

Thahir, Andi. “Psikologi Perkembangan.” [www. aura-publishing. com](http://www.aura-publishing.com), 2018.

Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Sosial*. Andi Offset, 2010.

Wiradi, Gunawan, C. Van Vollenhoven, Adib Sofia, Moh. Soehadha, Safar dan Widiyono Silaen, John Scott, Eko Prasetyo, et al. *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi Dan Tesis*. Jurnal Pemikiran Sosiologi, 2014.

